PlayStation Blast

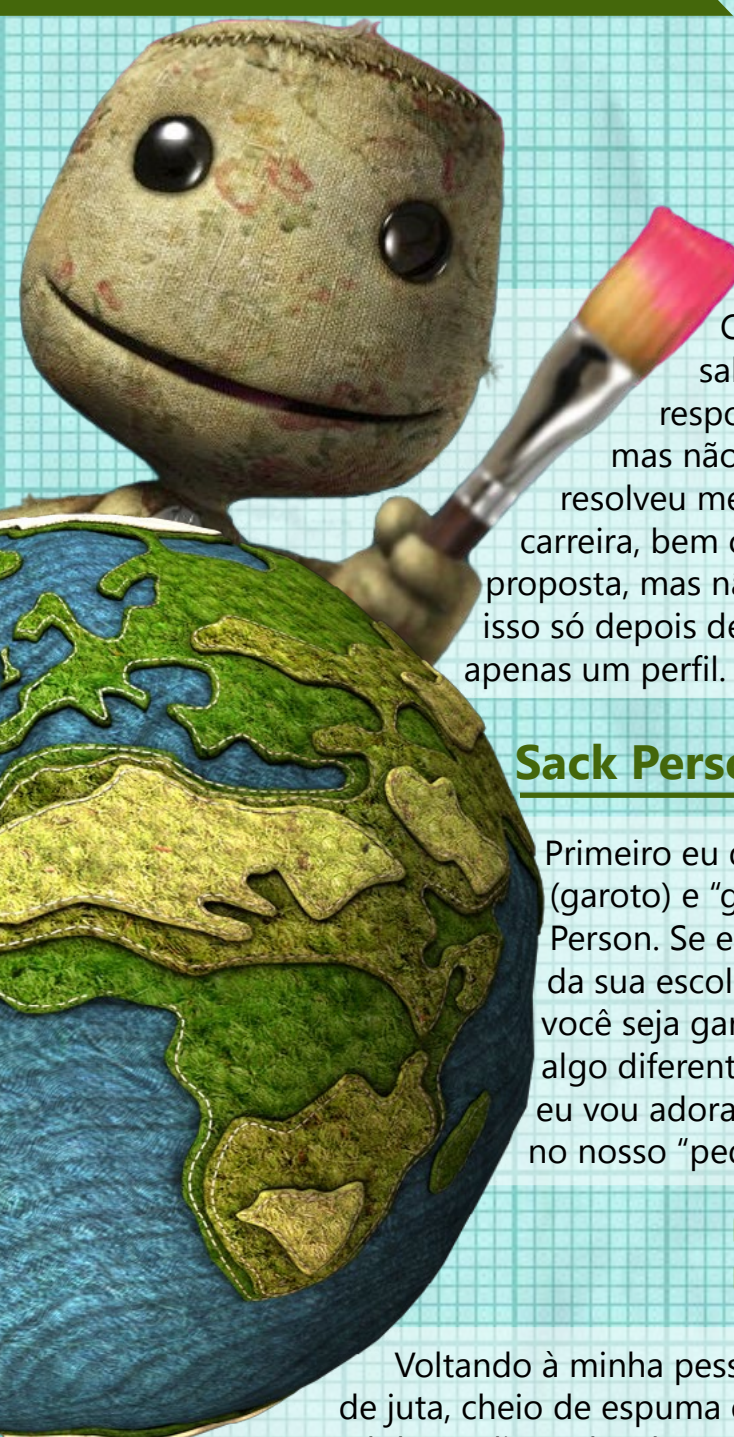
www.playst... .com.br

EDIÇÃO Nº04 SET/2012

De volta ao século XVIII

O lançamento de Assassin's Creed III está batendo na porta e, diante de tamanha excitação por parte dos fãs, nada melhor do que presentear a série com a 4ª Edição da Revista PlayStation Blast. Enquanto as aventuras de Connor Kenway não são vivídas por nós e provam mais uma vez que videogames também podem nos ensinar um pouco de história, nada melhor do que uma Prévia das versões para PS3 e PS Vita. Também analisamos os principais últimos lançamentos para PS3, como o aclamado Darksiders II, o aguardado Counter-Strike: Global Offense e o novíssimo Sleeping Dogs. Além desses incríveis games, nossas páginas também levantam a seguinte Discussão: as edições "Jogo do Ano" valem realmente a pena ou são meramente abuso da parte produtoras? Mas se conversa não é sua praia, ainda trazemos um Blast from the Past dedicado ao polêmico GTA: San Andreas (PS2). Boa leitura! **– Rafael Neves**

SAUDADES *por Sybellyus Paiva*

WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR

BATALHAS NAVAIS DE ASSASSIN'S CREED III...
INIMIGO!!!
PREPARAR FOGO!
boom!
boom!
OPS!!
ENQUANTO ISSO NO TITANIC...
ME DESENHE COMO SUAS MULHERES FRANCESAS, JACK.
BOMBA...
KABOOM!!
boom!
boom!
TANIC
MEU JACK, POR QUE?!!!!!

Perfil

Sackboy (LittleBigPlanet)

por **Sackboy**

Revisão: Alberto Canen. Diagramação: Douglas Fernandes

Como vão, caros leitores do PlayStation Blast? Vocês sabem que eu tenho uma coluna aqui no blog para responder às suas perguntas - o PS-Blast Responde -, mas não tinha um perfil ainda. Por isso, o pessoal do PSB resolveu me pedir para falar um pouco de mim e da minha carreira, bem como os planos para o futuro. Claro que aceitei a proposta, mas não pensem que se trata de uma longa biografia, isso só depois de muitos anos de estrada. Por enquanto, vai ser apenas um perfil. Agora peguem um sorvete e vamos começar.

Sack Person

Primeiro eu quero explicar melhor essa questão de "boy" (garoto) e "girl" (garota). Na verdade, eu sou um pequeno Sack Person. Se eu serei um Sackboy ou uma Sackgirl, depende da sua escolha no início dos meus jogos, conforme você seja garoto ou garota, ou esteja testando algo diferente (!). Seja qual for a sua escolha, eu vou adorar fazer parte nas aventuras no nosso "pequeno grande planeta".

Pode ser garoto, mas pode ser até princesa se quiser

Voltando à minha pessoa, eu sou um "pequeno saco de juta, cheio de espuma e sorvete", criado pelo pessoal da Media Molecule. Por sinal, foram eles que inventaram essa descrição. Juta, para quem não sabe, é uma "erva tiliácea de fibras têxteis" (obrigado tio Aurélio). Para ficar mais claro, é aquele material que usam para colocar cereais dentro, mais comum em feiras. Ah, e quanto a essa conversa deles de ser cheio de sorvete por dentro, é no sentido figurado, ok? Ou seja, eles querem dizer que eu sou muito divertido e trago felicidade dentro de mim.

Apesar de eu ser um saco de juta, não é por isso que não iria gostar de ser único e especial. É por esse motivo que eu uso tantas fantasias e cores diferentes. Se você já jogou um dos meus divertidos games, certamente sabe do que estou falando. Existe um vasto guarda-roupas para escolher qual eu irei usar. Tem de tudo mesmo e a cada dia aparecem mais roupas, todas customizáveis.

Se você quiser conferir todas as roupas já criadas para mim, basta entrar no ***site da Media Molecule*** para conferir. Você vai ficar impressionado com a quantidade.

Meu pequeno grande planeta

A primeira vez que eu apareci para o mundo foi em 2008, no aclamado **LittleBigPlanet** (PS3). Vocês podem notar que eu tenho muito orgulho desse jogo, mas quem não teria? Graças a ele, o pessoal da Media Molecule ganhou o prêmio de Estúdio do Ano (Studio of the Year) na Spike Video Game Awards (VGA) daquele mesmo ano. Existem muitos outros prêmios, mas eu não vou ficar me vangloriando agora (mas fiquem sabendo que tem muito mais ;D). E devo dizer, foram todos merecidos, pois LBP recebeu uma pontuação 95 de 100 no Metacritic, que é um site no qual eles fazem uma média aritmética das notas das avaliações dadas a determinado jogo. E você sabe como é difícil agradar a tanta gente, principalmente críticos (é um mais chato do que o outro).

Com esse sucesso, logo no ano seguinte, em 2009, LittleBigPlanet fez a sua estreia no PSP. Sei que sou suspeito para falar, mas o game também ficou muito bom e divertido. Em 2011, como era de se esperar, LittleBigPlanet 2 (PS3) foi lançado. Pois é, já tenho uma série. Nem preciso falar que foi um sucesso daqueles, até suporte ao PS Move o jogo tem.

O PlayStation Vita também recebeu uma aventura minha. Desde o anúncio do novo portátil da Sony que todos estavam ansiosos por essa estreia e finalmente ela se concretizou. Vale lembrar, qualquer nova roupa para mim só precisará ser comprada uma vez para ter acesso a ela em LittleBigPlanet 2, LittleBigPlanet PS Vita e LittleBigPlanet Karting.

Caso você ainda não conheça algum dos meus jogos, deve estar se perguntando como ele é. Bom, tirando essa parte toda de customização, os meus games são, basicamente, uma mistura do gênero plataforma com resolução de puzzles. É muito fácil me controlar e, apesar de ser possível jogar sozinho, eu recomendo que você chame um amigo para participar, tanto localmente quanto online. Meus criadores pensam da mesma forma, tanto que alguns puzzles só podem ser resolvidos com mais de um Sackboy (ou Sackgirl). Tem puzzle que pede a cooperação de quatro participantes. Mas não se preocupe, pois não é algo que impeça o progresso da jogatina, apenas são um incentivo para você ser mais sociável, da mesma forma que eu sou.

Planos para o futuro

Eu não paro de trabalhar e sempre tenho um novo jogo sendo anunciado. Este ano, você pode aguardar por mais um lançamento muito especial: **LittleBigPlanet Karting (PS3)**, em 6 de novembro..

Eu estou bem animado, pois essa é a primeira vez que vou participar de um jogo de corrida. Antes que você queira me corrigir, já aviso que ModNation Racers (PS3/PSP), da desenvolvedora United Front Games (UFG), não é um jogo meu, apesar de os personagens serem bem parecidos e toda a mecânica do jogo ser baseada em LBP. Seja como for, os meus criadores da Media Molecule se juntaram com o pessoal da UFG para criar LittleBigPlanet Karting. Confere essa imagem para ver como o jogo está legal." Existem várias imagens no ***site oficial***.

Qualquer dúvida, podem contar comigo

Pessoal, espero que tenham gostado desse meu perfil. Lembrem que os meus jogos são para jogadores de todas as idades, que buscam um entretenimento lúdico e divertido. Sempre que novos jogos meus forem anunciados, vocês podem contar com o PlayStation Blast para divulgar todos os detalhes. E não se esqueçam, se tiverem alguma pergunta sobre os consoles da Sony, vocês podem perguntar para mim por aqui: ***formspring.me/psblast***. Eu responderei assim que possível (lembrem dos meus muitos lançamentos), e as melhores perguntas vão ser colocadas na minha coluna: PS-Blast Responde.

por ***Giancarlo Silva***
Revisão: Catarine Aurora
Diagramação: Tiffany B. Silva

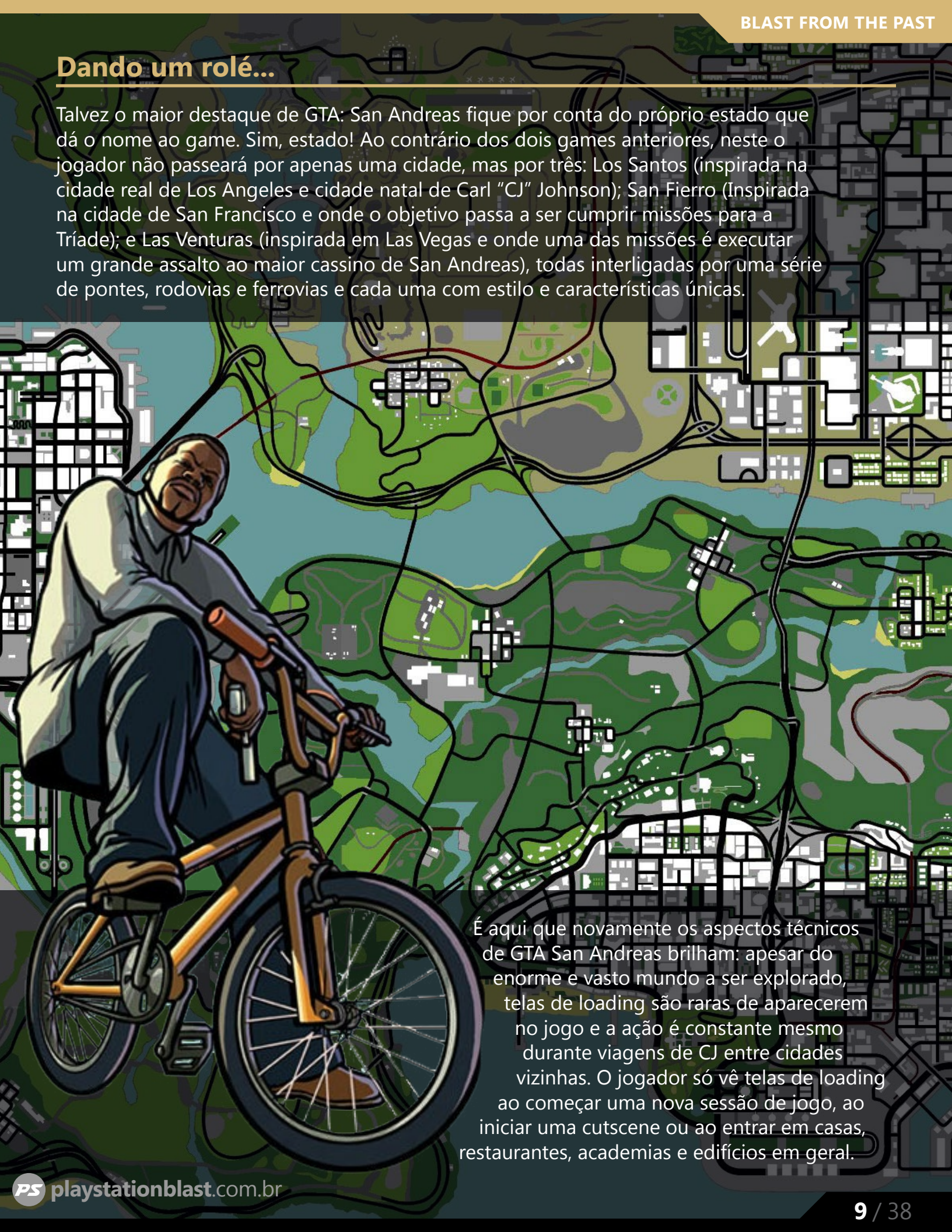
Pode-se dizer que Carl Johnson é um sujeito bem azarado... Após passar cinco longos anos longe de seu lar tentando descobrir o assassino de seu irmão Brian, ele recebe a triste notícia de que sua mãe também foi assassinada. Sendo obrigado a retornar ao estado de San Andreas para comparecer ao enterro, Carl descobre que perdeu mais do que sua progenitora: o que ainda restava de sua família foi desfeito e sua antiga gangue, a Grove Street Families, está cada vez mais caindo em decadência.

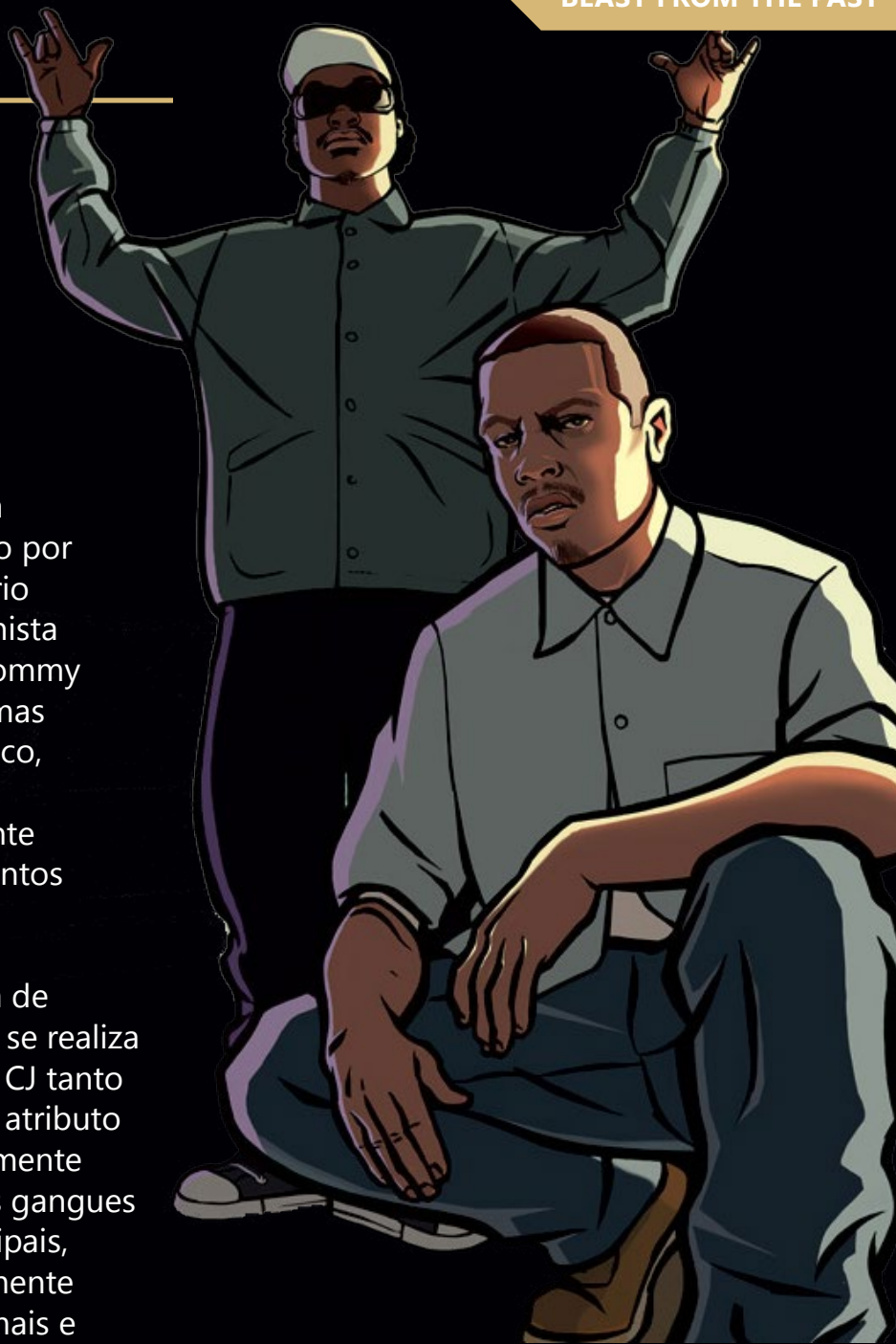
Aos poucos, CJ (como é conhecido "nas quebrada") se reencontra com velhos conhecidos, como seu irmão Sweet e seus melhores amigos Big Smoke e Ryder, que lhe contam sobre como sua vida virou de cabeça pra baixo enquanto esteve em Liberty City. Agora CJ precisará acertar antigas contas, resolver conflitos, tentar reestruturar novamente sua família e fazer sua gangue recuperar o controle das ruas de San Andreas. Entretanto, Murphy (aquele da lei) ainda reserva algumas boas surpresas para nosso azarado protagonista...

E assim surgia um novo episódio na já grande saga criada pela Rockstar Games. Grand Theft Auto: San Andreas se consagrou tanto por ser o game mais completo da franquia na geração passada, quanto por ousar ainda mais em sua já alta carga de polêmica, elevando as discussões sobre maturidade nos videogames a um novo patamar.

Evolução e personalização

GTA: San Andreas é, de longe, o game mais completo da trilogia do PlayStation 2. A Rockstar fez questão de aprimorar ao máximo vários elementos já existentes em GTA III e GTA: Vice City, além de introduzir diversos elementos nunca antes vistos na franquia.

Para começar temos o protagonista da trama, que recebeu uma maior atenção por parte dos desenvolvedores. Ao contrário de Claude (GTA III), que é um protagonista silencioso e sem personalidade e de Tommy Vercetti (Vice City), que é até bacana, mas continua sendo um personagem estático, CJ não apenas tem um background interessante, mas agora evolui realmente no decorrer do jogo, graças aos elementos de RPG incorporados em San Andreas.

Agora o personagem possui uma ficha de atributos que vão evoluindo conforme se realiza certas ações e que vão transformando CJ tanto física quanto moralmente. Enquanto o atributo Respeito (Respect) aumenta gradativamente sua influência na gangue e com outras gangues da cidade ao cumprir as missões principais, os atributos físicos influenciam diretamente na aparência e jogabilidade: coma demais e CJ ficará gordo. Ande a pé ou de bicicleta com muita frequência e ele emagrecerá. Frequente a academia e faça muitos exercícios físicos e CJ ficará forte e musculoso.

Todas essas mudanças refletem na jogabilidade, aumentando ou diminuindo a resistência e vitalidade de CJ e, para completar, pela primeira vez foi possível também mudar o vestuário do protagonista, bem como corte de cabelo e até mesmo tatuagens. Tudo para proporcionar um alter ego único para cada jogador.

Dando um rolé...

Talvez o maior destaque de GTA: San Andreas fique por conta do próprio estado que dá o nome ao game. Sim, estado! Ao contrário dos dois games anteriores, neste o jogador não passeará por apenas uma cidade, mas por três: Los Santos (inspirada na cidade real de Los Angeles e cidade natal de Carl “CJ” Johnson); San Fierro (Inspirada na cidade de San Francisco e onde o objetivo passa a ser cumprir missões para a Tríade); e Las Venturas (inspirada em Las Vegas e onde uma das missões é executar um grande assalto ao maior cassino de San Andreas), todas interligadas por uma série de pontes, rodovias e ferrovias e cada uma com estilo e características únicas.

É aqui que novamente os aspectos técnicos de GTA San Andreas brilham: apesar do enorme e vasto mundo a ser explorado, telas de loading são raras de aparecerem no jogo e a ação é constante mesmo durante viagens de CJ entre cidades vizinhas. O jogador só vê telas de loading ao começar uma nova sessão de jogo, ao iniciar uma cutscene ou ao entrar em casas, restaurantes, academias e edifícios em geral.

Os “mano” e as “treta”

San Andreas também teve muitas melhorias em sua narrativa, com atenção especial aos seus personagens. Graças ao generoso orçamento dispensado nesse projeto, a Rockstar teve cacife para chamar grandes astros de Hollywood e da música para dublar seus personagens, repetindo o feito bem-sucedido em Vice City (onde Ray Liotta emprestou sua voz a Tommy Vercetti). Vamos relembrar alguns personagens marcantes de GTA: San Andreas?

Carl “CJ” Johnson – Antigo membro da gangue Grove Street Families, ele precisou se ausentar de seu lar na cidade de Los Santos após a morte de um de seus irmãos. Cinco anos depois[,] recebe a notícia de que sua mãe, Beverly Johnson, também havia sido assassinada e precisa retornar a Los Santos, descobrindo que havia perdido mais do que outro ente querido. CJ é dublado pelo rapper Young Maylay.

Sean “Sweet” Johnson – Sweet é o irmão mais velho de CJ e líder das Grove Street Families. Após saber da morte de Brian Johnson, Sweet teme pela vida de seu outro irmão CJ e pede para que este saia da cidade até que as coisas se esfriem. Sweet é dublado por Faizon Love (A Era do Gelo 3 - 2009).

Melvin “Big Smoke” Harris – Amigo de infância de CJ, Big Smoke é um dos membros mais graduados da gangue Grove Street Families. Big Smoke tentou convencer Sweet a fazer com que a gangue entrasse no tráfico de drogas[,] mas, temendo as óbvias consequências, Sweet se recusou a fazê-lo. Dublado por Clifton Powell (Norbit – 2007).

Lance “Ryder” Wilson – Outro amigo de longa data de CJ, Ryder é persuadido por Big Smoke a trair a liderança de Sweet e tomar o controle das Grove Street Families, para assim trabalharem com tráfico de drogas. Tal atitude acabou jogando a gangue no fundo do poço enquanto CJ estava fora. Dublado pelo rapper MC Eiht.

Kendl Johnson – A irmã mais nova de CJ é a única mulher da família Johnson a sobreviver, após o assassinato de Beverly Johnson e a queda das Grove Street Families. Envolve-se amorosamente com Cesar Vialpando, membro da Varrios Los Aztecas, uma das numerosas gangues de San Andreas. Dublada pela rapper indicada ao Grammy Yo-Yo.

Official Frank Tenpenny – Policial corrupto, trabalha no Distrito Policial de Los Santos (Los Santos Police Department – LSPD), sendo membro da divisão conhecida como C.R.A.S.H. (Community Resources Against Street Hoodlums), especializada em repressão a desocupados e criminosos de rua. Ordenou que um de seus colegas de trabalho – um policial novato – assassinasse o oficial Ralph Pendelburry, que tentou denunciar seus esquemas de corrupção. Ao chegar à cidade, CJ é injustamente acusado desse crime. Dublado por Samuel L. Jackson.

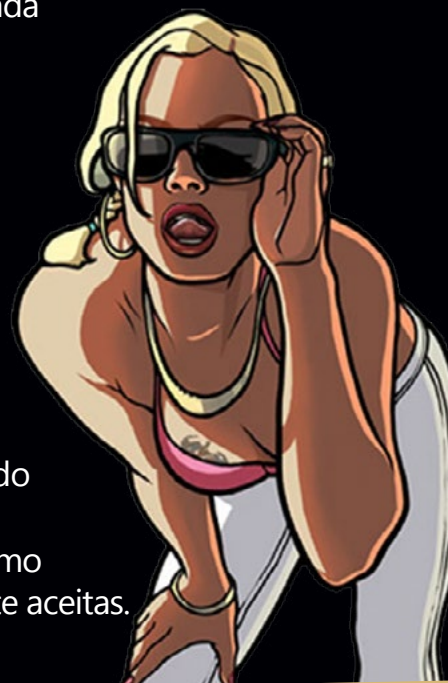
Cesar Vialpando – Cesar é líder da gangue latina Varrios Los Aztecas e atual namorado de Kendl Johnson, ainda que a contragosto de CJ. Após uma disputa de lowrider (em que carros rebaixados com suspensão a ar ou hidráulica são exibidos e seus motoristas fazem seus carros “pularem” e “se mexerem” de forma inusitada) vencida por CJ, Cesar conquista a confiança e amizade do protagonista. Assim, eles tentarão revelar os planos sujos de Tenpenny e seus lacaios. Dublado por Clifton Collins Jr. (seriado CSI: New York).

Café pelando de quente!

É claro que estamos falando de um jogo da Rockstar Games, certo? E um jogo produzido pela Rockstar sem polêmicas na mídia chega a ser até estranho! Sam e Dan Houser sempre fizeram questão de abordar assuntos, muitas vezes, considerados tabu pela sociedade em seus games e GTA: San Andreas não é exceção a essa regra.

Para começar, esse game procura retratar com o máximo de realismo possível como os negros, latinos e outras etnias se tratam e são tratados em uma cidade como San Andreas, abordando a problemática do preconceito racial. Os personagens desse jogo propositalmente tratam uns aos outros da forma mais racista possível na maioria das vezes e representam

muitos dos estereótipos ofensivos infelizmente bem conhecidos no mundo real. Entretanto, ainda mais impactante do que esses detalhes foi a polêmica gerada pela descoberta de uma série de códigos que haviam sido ocultados pela Rockstar, que habilitavam cenas de sexo interativas em GTA: San Andreas. Apelidado de Hot Coffee, o código causou rebuliço na imprensa e atraiu atenção negativa da opinião pública, o que fez com que o jogo fosse reavaliado pela ESRB, que o classificou como Adults Only (somente para maiores de 21 anos). Como nos Estados Unidos as lojas simplesmente se recusam a vender jogos com essa classificação, a Rockstar foi forçada a retirar GTA: San Andreas do mercado e relançá-lo sem o Hot Coffee, recuperando sua classificação Mature (somente para maiores de 17 anos).

Embora esta não tenha sido a primeira vez, o Hot Coffee acabou reacendendo discussões sobre se os games um dia serão levados a sério o suficiente pelo grande público e poderão abordar livremente qualquer assunto possível, como ocorre com outras formas de entretenimento conhecidas e mais amplamente aceitas.

What can I say? I'm a bad man

Grand Theft Auto: San Andreas é um jogo simplesmente fascinante, com muita liberdade de ação, exploração, personalização e narrativa. Com um enredo interessante, centenas de missões paralelas e principais, personagens e atuações marcantes, San Andreas é mais um grande clássico que merece ser revisitado.

por ***Thomas Schulze***

Revisão: Rafael Becker. Diagramação: Guilherme Vargas

Existe algum gamer no mundo que não esteja a fim de jogar **Assassin's Creed III**? Depois de alguns jogos meio mornos que mais pareciam pacotes de expansão do já clássico **Assassin's Creed II**, a Ubisoft parece disposta a tentar algo novo e surpreendente na sua saga de assassinos históricos, então todos os holofotes da indústria de entretenimento eletrônico estão voltados para esse blockbuster. O problema é que tanta luz está quase ofuscando uma novidade sensacional e exclusiva do PlayStation Vita: **Assassin's Creed III: Liberation.**

Os santos estão chegando

Como todos sabem, o Vita anda carente de grandes lançamentos, então é muito bom saber que esse é um game inédito feito especialmente para o portátil da Sony! A história da aventura de bolso se passará entre os anos de 1765 e 1780. Enquanto os eventos que levam à Revolução Americana se desenrolam no norte, forças espanholas pretendem invadir a Luisiana no sul. É aí que entra Aveline de Grandpré, a protagonista do game. Sim, você leu certo, "a protagonista"! Pela primeira vez na franquia Assassin's Creed, teremos uma Assassina no comando da ação. Na primeira vez em que temos contato com ela, no trailer oficial do game, a moça solta um monólogo que nos ajuda a entender um pouco de suas motivações e a premissa geral do jogo: "Eu procuro a liberdade, não para mim, mas para aqueles cujo direito mais fundamental foi negado. Eu sou seu escudo, sua espada, sua única esperança. As estradas pelas quais caminho são escuras, mas me deixam mais perto da luz. Me movo sem ser vista e ataco quando menos esperam. Eu sou Aveline de Grandpré. Eu sou uma Assassina."

Fora essas belas palavras, ainda não temos muitas informações sobre o passado da matadora, o que não é exatamente uma grande surpresa, já que os personagens de Assassin's Creed costumam ter uma história tão rica quanto cercada de mistério, que só é revelada no decorrer dos jogos. O pouco que se sabe de Aveline vem do release oficial da Ubisoft e dos poucos trailers revelados até agora: a Assassina é de ascendência metade francesa e metade africana, possui a pele mulata, nasceu em Nova Orleans, onde entrou na Irmandade dos Assassinos no ano de 1759, o que acabou a levando a se inserir na rebelião de Luisiana.

Se você não está muito familiarizado com a geografia dos Estados Unidos, saiba que a Luisina é famosa por seus pântanos. E é claro que a equipe de desenvolvimento do game não perdeu a oportunidade de incluir nas fases esse ambiente tão diferente do habitual. Enquanto estiver mergulhada nos pântanos, Aveline deve escalar árvores e caçar suas vítimas do alto, evitando fazer barulho na água. Os cenários urbanos e pulos por prédios que todos amamos

continuam presentes, mas é ótimo ver que teremos essa variedade de cenários. Além de cidades e pântanos, foi prometida a exploração de antigos templos e ruínas. A fauna desses ambientes selvagens vai se tornar um desafio extra, então crocodilos e outras criaturas mortíferas irão atormentar a vida de Aveline. Quem sabe a heroína não pode tomar algumas lições de sobrevivência na selva com o Big Boss, que recentemente chegou ao Vita também na coletânea **Metal Gear Solid HD Collection**?

Seja eliminando os inimigos com mortes encadeadas em câmera lenta ou atraindo-os até armadilhas mortais, fica bem claro desde o primeiro momento que Aveline é uma força a ser temida, tão digna de inspirar medo no coração de seus inimigos quanto Ezio Auditore da Firenze e Altaïr Ibn-La'Ahad fizeram anteriormente. Como este jogo se passa no mesmo período histórico de **Assassin's Creed III**, espere por um encontro entre Connor Kenway, Assassino desse game, e Aveline, a protagonista do portátil, em algum ponto da trama.

Parece que estes anjos da morte vão ter uma história e tanto para nos contar em Nova Orleans...

Comando para matar

Aparentemente Aveline será a Assassina mais bem armada de toda a série, contando com um vasto arsenal. Para os combates de curta e média distância, as Dual Pistols garantem disparos de alta potência, que devem dar cabo rapidamente dos oponentes. Mas nem tão rapidamente quanto a tradicional Hidden Blade, a lâmina escondida no punho de todo Assassino que se preze. Para aqueles menos discretos, a Sugarcane Machete é um

facão adaptado especialmente para Aveline, ideal para partir carne em vários pedacinhos. O Blowpipe, ou zarabatana em bom português, chega com a promessa de ser a mais mortífera e precisa arma de longo alcance já produzida e deve funcionar mais ou menos como um rifle sniper. Dando um novo sentido a expressão “vestida para matar”, Aveline terá a seu dispor algumas roupas diferentes que irão lhe conferir distintos atributos, aumentando a agilidade, a velocidade e até mesmo a camuflagem dependendo do contexto.

Mas o que seria de um Assassin’s Creed sem novos modos de matar? A bola da vez é a mecânica “marcar e executar” ou “toque para matar”, algo que não será segredo algum para os jogadores que experimentaram **Splinter Cell: Conviction**. Funciona mais ou menos assim: Conforme Aveline mata silenciosamente seus oponentes, você vai ganhando pontos de execução. Quando tiver pontos suficientes, pode-se entrar num novo esquema de controle, que permite clicar na tela para marcar os inimigos que pretende executar. Quando terminar de marcar seus alvos, solte a tela e observe a Assassina exibindo toda sua agilidade e fúria automaticamente. Tudo muito prático e bonito. Embora esse esquema de controle seja efetuado pela tela frontal, provavelmente a versão final do jogo terá

algum suporte a controles na parte traseira também, já que a Ubisoft frequentemente menciona o interesse de utilizar todos os recursos possíveis do Vita em seu novo título. Sabe-se que a tela de toque também será utilizada nas partes em que Aveline precisar remar em sua canoa, então espere algumas missões de assassinato em alto mar.

Falando em recursos inéditos, uma boa novidade é que o game virá com suporte à troca de dados entre o Vita e o PlayStation 3. Ainda não se sabe exatamente quantos recursos cross-play serão utilizados, mas já foi anunciado que quem tiver o jogo de mesa e o jogo portátil, ao conectá-los, irá liberar itens exclusivos como roupas para os Assassinos e alguns personagens para o multiplayer. Bacana, mas um pouco mais de recursos não faria mal a ninguém. Como ainda falta algum tempo para o lançamento do game, eu espero que mais novidades sejam anunciadas até o jogo chegar às prateleiras. Como tanto o jogo portátil como o de mesa possuem multiplayer, não seria nada mal termos uma disputa online entre as duas plataformas. Provável? Não. Possível? Sim.

Libere a grana

Se você ainda não possui um Vita e está apenas esperando um bom pacote para mudar sua situação, a chegada de **Assassin's Creed III: Liberation** pode ser o fim de seus problemas. O game será comercializado num belíssimo bundle que inclui um Vita Crystal White (leia-se: um Vita branco) com suporte a Wi-Fi e cartão de memória de 4GB. Ainda não há qualquer notícia sobre o preço, mas a verdade é que dificilmente você vai encontrar nas lojas um negócio melhor do que levar o portátil com um de seus mais promissores jogos exclusivos de lambuja. Então vá já juntando seu precioso dinheiro para adquirir o game, pois parece que valerá a pena. Mas nada de sair roubando gente pelas ruas, hein? Isso só quando já estiver jogando, dia 30 de outubro deste ano.

Assassin's Creed III

por ***Rafael Becker***

Revisão: Alberto Canen. Diagramação: Guilherme Vargas

Está na hora de um novo Assassino entrar em ação. Após quatro anos presenciando as difíceis vidas de Altaïr e Ezio, a **Ubisoft** nos traz um título quase todo reformulado, com novas mecânicas, gráficos e fatos que prometem surpreender os jogadores. Em **Assassin's Creed III**, Connor percebe que a vingança não vale a pena e por isso possui um senso de justiça e luta contra a tirania que abalou os Estados Unidos da América no século 18.

Nasce um novo herói

Ratohnhaké:ton (pronuncia-se "Ra-doon-ha-gay-doo"), americanizado como **Connor Kenway**, será o protagonista de Assassin's Creed III. Connor nasceu e cresceu no vilarejo dos Mohawks (importante ressaltar algo aqui antes de continuarmos: os Mohawks, como muitos sites brasileiros noticiaram, não são os Moicanos; Mohawks e Moicanos são duas distintas tribos) e é filho de uma mãe indígena com um pai inglês branco. Connor sofreu duramente durante a sua infância, geralmente no encontro entre a sua tribo com os colonizadores europeus. Em meados de sua adolescência, o garoto presenciou seu vilarejo ser destruído por esses homens. Para conseguir justiça, ele entra para a Ordem dos Assassinos em 1770, aos 15 anos de idade, como um guerreiro quieto porém mortal.

Cinco anos depois desse acontecimento, a **Revolução Americana** eclode, e Connor se vê no meio dessa guerra entre americanos e britânicos. O nativo procura não se envolver muito nesse conflito, mas sim em um que acontece dezenas de séculos antes: Assassinos contra Templários. Porém, ele não consegue evitar de se encontrar e virar aliado de figuras históricas como George Washington e Benjamin Franklin. Prepare suas armas para muita ação e sangue no campo de batalha.

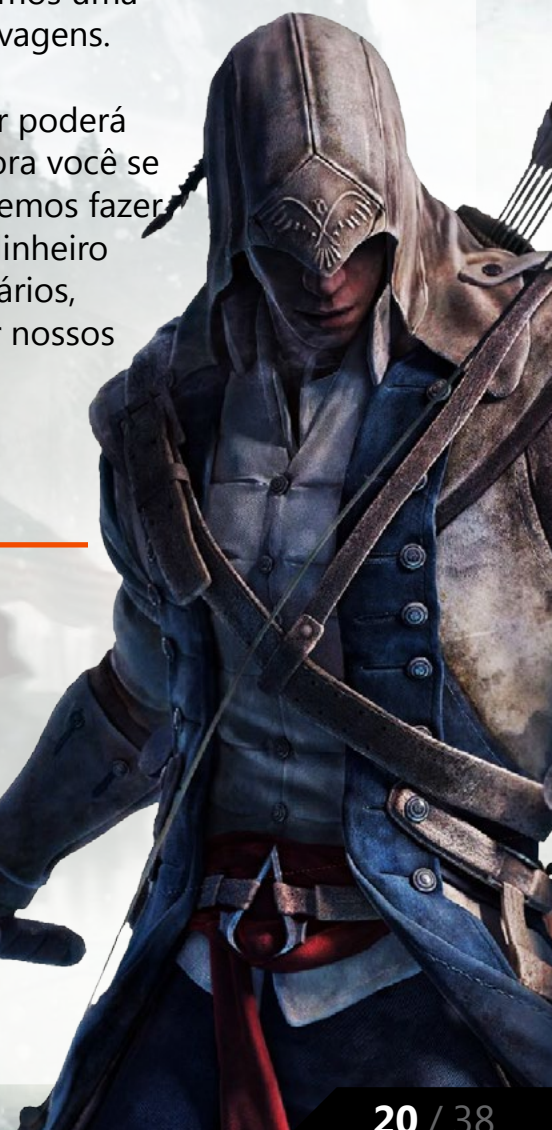
Um toque de Red Dead Redemption

Na minha opinião, é muito chato ficar dizendo que um jogo foi baseado em outro. Isso definitivamente não existe. Pode até possuir alguns fatores que lembrem determinado game, mas cada um é cada um (ou algum elemento baseado; se isso ocorre, significa que o jogo é

realmente bom). Por exemplo, é impossível ver um jogo de mundo aberto e não se lembrar de *GTA*, título referência nesse quesito. Em *Assassin's Creed III*, temos uma novidade muito gratificante: a possibilidade de caçar animais selvagens.

Só isso não seria nada de mais, mas ao matar um animal, Connor poderá cortar a sua pele e depois vendê-la em algum negócio local. Agora você se lembrou de ***Red Dead Redemption,*** não? Pois é, também poderemos fazer quests para habitantes da Fronteira (o mapa do jogo) e ganhar dinheiro em troca disso. As facções, tais como ladrões, cortesãs e mercenários, deixarão de existir. Em vez disso, teremos grupos que podem ser nossos aliados e nos ajudar nessas quests; senão, grupos inimigos que irão nos atrapalhar - nada que um Assassino não possa resolver.

A Fronteira

Trazendo um mapa pelo menos 1,5 vezes maior e muito mais detalhado do que o de *Brotherhood, Assassin's Creed III* promete inovar nesse sentido. **A Fronteira** irá abranger as cidades de Nova Iorque e Boston do século 18, além de grandes florestas, montanhas, penhascos, rios e lagos com suas próprias características em determinadas épocas do ano. Se estivermos na primavera, veremos as flores desabrochando, pássaros retornando do Hemisfério Sul, o céu claro e as pessoas

com um rosto mais alegre. Se for inverno, Connor terá de enfrentar baixas temperaturas, bastante neve no chão (que dificultará o seu deslocamento), rios congelados e lobos famintos. Acampamentos de soldados poderão trocar de lugar entre as estações do ano ou entre a noite e o dia. Mas para Connor, nada disso faz diferença, pois ele é um **predador.**

O que isso significa? Bem, ele cresceu entre os nativos, portanto, é natural que ele conheça melhor as florestas e o comportamento dos animais selvagens. Para Connor, é muito mais fácil enfrentar tropas inimigas no meio em que ele cresceu do que nas cidades, por exemplo. Ele pode escalar árvores e pular de galho em galho sem ser visto.

A Ubisoft comentou que a viagem rápida estará de volta em AC3, mas não de que forma isso ocorrerá. Eu não acredito no retorno dos túneis, pois com certeza seria difícil de plantar um no meio da floresta que se ligasse com o da cidade. Possivelmente, será algo como carroças. Para terminarmos de falar da Fronteira, não haverá captura de torres ou defesa de territórios. Marcará presença uma nova moeda, a volta das fases de plataformas (que nos recompensavam com alguma armadura), a possibilidade de customizar os vestes de Connor e o sistema de notoriedade; algumas áreas serão restritas - como acampamentos britânicos - e outras não. Grandes eventos que revolucionaram a época - como a Batalha de Bunker Hill e o Grande Incêndio de Nova Iorque - prometem dar uma outra perspectiva ao jogador.

Um predador de mãos cheias

Assassin's Creed III irá nos presentear com um combate muito mais agressivo e realista. Connor poderá manusear duas armas ao mesmo tempo, como uma machadinha e uma faca, e derrubar vários inimigos em sequência. Novos equipamentos também estarão presentes, como o arco

e flecha (semelhante à besta que Ezio usava), garrucha e rifle; mas armas tradicionais da Ordem dos Assassinos, como Lâmina Oculta e espada, não ficarão de fora do arsenal do protagonista (também nada impede a volta do veneno).

Novos estilos de combate inovarão a série, como a possibilidade de usar um soldado inimigo como escudo humano, caso esteja sendo apontada uma arma para Connor. A Ubisoft diz ter criado movimentos e animações únicas para esse jogo, sem somente reaproveitar os dos títulos anteriores. Os Assassinos recrutas poderão ajudar Connor em batalha, mas nada foi dito sobre aquele sistema de níveis. Eu chuto que ele estará de volta e em vez de mandarmos os nossos pupilos para a Europa, mandaremo-os para o resto da **América Colonial** (Brasil talvez?).

A terra não é o suficiente

Além de poder se aventurar em terra firme, Connor poderá ser capitão de um navio e comandá-lo em batalhas em alto mar, como a de **Chesapeake**, em 1781 (a qual os britânicos foram derrotados). O Assassino possuirá controle total a bordo, como o de navegação e artilharia. Diferentes tipos de balas de canhão estarão disponíveis e o jogador poderá optar por qual usá-la. Por exemplo, a bala comum irá fazer danos ao navio inimigo, enquanto a bala corrente servirá para derrubar as velas para que a sua tripulação possa invadir.

E não é só isso: a Ubisoft está trabalhando duro para que as condições climáticas alterem a estratégia do jogador nos confrontos navais. Se o céu estiver claro e o mar calmo, tudo bem, mas a qualquer momento uma tempestade poderá aparecer e criar grandes ondas que poderão interferir nos disparos contra o inimigo.

Enfim, *Assassin's Creed III* promete ser "O (com "o" maiúsculo mesmo)*Assassin's Creed*" e com certeza agradar aos antigos fãs e quem sabe trazer diversos outros. Até então, nada foi comentado sobre o retorno de **Desmond Miles**, o protagonista de 2012. Ele finalmente saiu do coma e agora se encontra na mesma localização que o seu antepassado, Connor. O que ele procura por lá? Será que é ali mesmo o Grande Templo? Ninguém sabe como tudo encerra - mas se eu fosse você, não deixaria de conferir.

PS3

por **Alberto Canen**

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: David Vieira

DARKSIDERS II

Segundo a visão profética do apóstolo João, contida no livro bíblico do Apocalipse, os Quatro Cavaleiros do Apocalipse são Peste, Guerra, Fome e Morte. Na versão cristã, esses personagens são simbólicos, cada um representando um evento diferente que acontecerá no fim dos tempos. A Virgil Games, desenvolvedora de **Darksiders II**, por outro lado, os utilizou de uma forma diferente e bem mais interessante para os gamers: como personagens jogáveis e bastante poderosos, possuidores de personalidades próprias e marcantes. A trama também é inédita, deixando de lado as passagens contidas na Bíblia. O que temos é muito *hack 'n' slash*, com resolução de puzzles e muitos elementos de RPG.

Primeiro Guerra, depois Morte

No primeiro **Darksiders**, lançado em janeiro de 2010, os jogadores foram apresentados ao cavaleiro Guerra, protagonista do game. No enredo, **Guerra** respondeu ao suposto chamado do Apocalipse, vindo à Terra para cumprir o seu papel bíblico. Contudo, não era o momento correto, o mundo ainda não deveria acabar. Diante dos acontecimentos, o conselho responsável pelo balanço entre o Céu e o Inferno, chamado Charred Council, o considerou culpado por esse Apocalipse prematuro, mas deu a ele uma chance de provar a sua inocência, procurando pelo verdadeiro culpado, o que só ocorreu depois de 100 anos de aprisionamento..

"Apocalipse 6:8 - E olhei, e eis um cavalo amarelo e o seu cavaleiro, sendo este chamado Morte;"

Em **Darksiders II**, recém-lançado, os eventos ocorrem logo após esse Apocalipse do primeiro jogo, durante o período que Guerra se encontrava preso, mas não na Terra, e sim no Veil, um lugar entre o Céu, o Inferno e a Terra. Tomando o lugar do protagonista anterior, temos o **Morte**, que buscará provar a inocência de seu irmão injustamente acusado.

A diferença entre os personagens é evidente, pois enquanto Guerra era mais reservado e mal-humorado, com golpes poderosos e um pouco lento; Morte é bem mais falante e sarcástico, valendo-se mais da velocidade e agilidade do que propriamente da força bruta.
Não que ele seja fraco, longe disso, apenas precisa desferir mais golpes que seu irmão e utilizar mais estratégias.

Um jogo com identidade própria

Assim como o primeiro jogo da série, Darksiders II se utiliza de elementos de jogos como **God of War**, **The Legend os Zelda** e **Prince of Persia**. Mas isso não quer dizer que o jogo se trata de uma mera cópia. Pelo contrário, podemos perceber um identidade própria durante a jogatina, mesmo que o pessoal da Virgil tenha se inspirado nas experiência com outros títulos conhecidos.

Apesar do já esperado *hack 'n' slash*, com inimigos genéricos durante o caminho pelo campo aberto e um certo esmagamento de botões, o jogo também apresenta combates mais avançados, que exigem mais do que apenas bater o tempo todo. É necessário utilizar uma certa estratégia, com muita esquiva e contra-ataque no momento certo, bem como a utilização das diversas habilidades que vão sendo adquiridas no decorrer do game. Não é que a dificuldade seja elevada, mas também não dá para simplesmente sair atacando, pois esse não é o estilo de Morte. Além disso, ainda temos os já conhecidos puzzles, que se passam nas áreas das masmorras e quebram completamente o ritmo de pancadaria, pois não há muitos inimigos para serem derrotados, e sim um bom tempo de raciocínio na medida certa: nem tão fácil que enjoe, nem tão difícil que frustre.

A maior novidade do segundo game está nos fortes elementos de RPG. Morte sobe de nível, ganha novos poderes, coleta dinheiro e itens que caem dos inimigos, como armas, armaduras, botas e amuletos. Dessa forma, é possível personalizar o personagem como desejar, e as mudanças ficam visíveis na aparência, da mesma forma que acontece, por exemplo, em **World of Warcraft**. Algumas armas ainda podem ser combinadas para ficarem mais fortes ou receberem um aumento na resistência com a utilização de um determinado item.

Uma outra característica marcante dos *role-playing games* são as missões secundárias. É possível ir direto para a missão principal sem completá-las, mas boa parte da jogatina será deixada de lado, perdendo a oportunidade de conseguir valiosos itens e muita diversão extra. Além disso, ainda dá para explorar o cenário, que é pelo menos duas vezes maior do que o do primeiro Darksiders, atrás de baús com novos equipamentos exclusivos. Essa exploração do mundo aberto pode ser feita utilizando uma montaria, o seu cavalo Despair, ou mesmo a pé (apesar de o cavalo ser muito bem-vindo em diversos trechos extensos). Outro animal que aparece para ajudar o jogador é o pássaro Dust, que serve de guia e, depois, como forma de viajar para pontos mais distantes do mapa.

Outro elemento interessante são as árvores de habilidades, nas quais pontos vão sendo ganhos para serem distribuídos a cada aumento de nível. Existem dois caminhos que podem ser seguidos: Harbinger e Necromancer. O primeiro é mais voltada para os ataques físicos, enquanto o segundo, para os encantamentos, como a capacidade de invocar certas criaturas, parecidas com mortos-vivos, para ajudá-lo nos combates, lembrando o próprio Necromancer de **Diablo II**. O jogador pode seguir apenas uma das árvores ou escolher habilidades de ambas. Dessa forma, a experiência da jogatina pode ser renovada a cada nova partida, e cada jogador terá uma experiência um pouco diferente, já que, provavelmente, não distribuirão os pontos da mesma forma.

Prova severa

Para aumentar a longevidade do jogo, a Virgil preparou um modo chamado **Crucible**, que pode ser desbloqueado durante a jogatina. É uma ideia que lembra o *Challenge of the Gods*, de **God of War**. O que se deve fazer é entrar em uma arena de combate, dividida em quatro partes, cada uma com 25 ondas de inimigos. Cada nova onda possui uma dificuldade maior que a anterior. Ao completar cinco ondas, o jogador poderá optar por receber o merecido prêmio ou continuar lutando. Se escolher a recompensa, o modo terminará, mas se preferir lutar mais, um novo item ainda mais raro irá aparecer. Por outro lado, caso seja derrotado, perderá os espólios que já havia conseguido. É uma verdadeira aposta na qual você não precisa confiar na sorte, mas sim nas suas habilidades.

Existe ainda um outro modo, que é desbloqueado ao se terminar o jogo pela primeira vez, chamado **Nightmare** (lembrando **Diablo** mais uma vez). Um nome bem apropriado, considerando o nível de dificuldade elevado. Nesse modo, os inimigos são mais fortes e morrer, mesmo que seja no último chefe, leva ao fim do jogo, e será necessário começar desde o início, perdendo os itens e equipamentos adquiridos. Para os que gostam de um bom desafio, essa será uma ótima opção.

O tempo está próximo

Darksiders II traz alguns problemas, que provavelmente serão corrigidos, em sua maioria, através de atualizações, como menus lentos, *loadings* (tempo de carregamento) ocasionais e até algumas travadas do jogo. Outro problema são alguns ângulos de câmera inúteis durante os momentos de plataformas. Ainda assim, é um jogo bem caprichado e melhorado em relação ao primeiro jogo da série em quase todos os aspectos. Entretanto, muitos dos elementos foram mantidos e, provavelmente, quem não gostou de controlar o Guerra não gostará de fazê-lo com o Morte. Já para os que gostaram, esse jogo está imperdível, pois a Morte nunca foi tão divertida.

Prós

- Jogabilidade fluída, com diversas habilidades para serem desbloqueadas;
- Diversos elementos de RPG que foram bem aproveitados;
- Puzzles divertidos e inteligentes, coma dificuldade na medida certa;
- Visual bonito.

Darksiders II (PS3) nos foi gentilmente cedido para análise pela Iguana Mall.

www.iguanamall.com.br

Contras

- Menus lentos;
- Loadings ocasionais;
- Alguns ângulos inúteis durante os momentos de plataforma.

NOTA FINAL **8.5**

Darksiders II (PlayStation 3)

Gráficos **8.0** | Som **8.0**
Jogabilidade **8.5** | Diversão **8.5**

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

PS3

COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

Quem nunca passou horas jogando Counter-Strike com amigos ou desconhecidos em lan houses, não sabe o que perdeu. A geração atual de videogames é dominada principalmente por Call of Duty e Battlefield, mas CS nunca saiu dos nossos corações. Foi por isso que a Valve decidiu homenagear os seus fãs ao lançar uma nova versão da série: Counter-Strike: Global Offensive, com a possibilidade inédita de também poder jogar nos consoles da atual geração. Como não poderia deixar de ser, o game foi lançado para a PSN do PlayStation 3, e as nossas impressões quanto a ele você pode conferir logo a seguir.

por ***Rafael Becker***

Revisão: José Carlos Alves.
Diagramação: Ítalo Lourenço

Um novo velho jogo

Counter-Strike não possui um modo história, e a única regra dele é somar pontos para poder vencer a partida. Com Global Offensive não é diferente, sendo que temos o retorno do time dos Terroristas (Ts) e dos Contra-Terroristas (CTs). A ideia ainda é basicamente a mesma: os Contra-Terroristas devem resgatar reféns e impedir a explosão de bombas enquanto os Terroristas fazem exatamente o mesmo (só que ao contrário, rá!). Houve a adição de novos modos (falaremos deles mais adiante) e de novos mapas, mas como dito anteriormente, está tudo praticamente igual - o que pode ser bom para os veteranos ou ruim para os novatos. Vamos dar um exemplo para cada situação?

Os veteranos irão adorar Global Offensive por ele trazer todos os elementos que já conhecemos da série Counter-Strike, além da adição de alguns outros, como a possibilidade de virar-se rapidamente (apertando o botão R2 do DualShock) para evitar ficar temporariamente cego com granadas de luz (os tradicionais flashbangs).

Já os novatos, que estão acostumados com os atuais FPS, vão se perguntar: "tá, e como é que eu faço para mirar no inimigo?". Não captou? Então, a Valve decidiu manter a impossibilidade da mira ADS (Aim Down the Sights), o que significa que não é possível centralizar a mira da arma no inimigo. O negócio é usar mesmo o Fire from the Hip, que em língua tradicional dos shooters quer dizer "somente mirar com a cruzinha". Se eu estivesse começando a jogar Counter-Strike, não me adaptaria tão fácil assim.

Fugindo da rotina

Counter-Strike: Global Offensive traz de volta os clássicos modos em que devemos detonar ou desativas bombas e proteger ou resgatar reféns. Isso é bom, mas precisávamos de mais para não entrarmos em um loop de "bomba-refém, bomba-refém, bomba-refém...". Pensando nisso, a Valve trouxe a CS: GO dois novos modos de jogo: Corrida Armada e Demolição.

O Corrida Armada é um modo bastante interessante e desafiador, algo que os veteranos provavelmente irão querer para provarem as suas habilidades. Em cenários bem curtos, dois times se enfrentam, mas se não fosse por isso, diria que é algo totalmente individual, pois cada um tenta ser o grande vencedor. Todos irão começar com fuzis e, a cada morte, uma nova arma

é recebida, passando por metralhadoras, submetralhadoras, escopetas, snipers e pistolas. Ao receber 26 armas de fogo, você receberá uma faca de ouro. Se você conseguir matar alguém com ela, você (e seu time) vencem o jogo.

Já o modo Demolição traz aspectos que lembram as missões de bomba, porém, atuamos em cenários menores do que os usuais e recebemos novas armas ao matar inimigos (mas que só serão computadas ao começo de uma nova rodada). Chamativo, eu diria.

Nem tudo é perfeito

Como já se era previsto, a versão da PlayStation Network de Global Offensive é muito “pobre” se comparada com a versão de PC. Por quê? Bem, essa é fácil de responder: no PC é possível baixar os chamados mods, que muitas vezes não são oficiais da Valve mas que proporcionam muito mais diversão e geram mais conteúdo para os jogos da série. Há mods para personagens, que adicionam diferentes skins para eles, para mapas, nos quais você pode criar o seu próprio e compartilhar com outros, e para armas, que vão desde a mudança de uma granada de fumaça para uma de gás até o acréscimo de um lança-mísseis.

Além dos mods, a versão de PC também conta com servidores dedicados. Eles são servidores que um grupo de usuários paga para “hostear” partidas. Sendo assim, eles podem ser os administradores e ditar as suas próprias regras, como banir usuários de partidas ou até mesmo usar comandos para forçar a morte deles. Pode parecer meio assustador, mas não é. Se você for em um servidor dedicado de qualidade, a garantia de segurança contra hackers é muito maior e a possibilidade da conexão com a Internet cair é mínima.

Português do Brasil, “para a nooossa alegria!”

Uma das maiores dificuldades dos gamers brasileiros com os seus jogos está no idioma. Muitas vezes ficamos perdidos em diálogos ou sem saber o que devemos fazer. A Valve entende este problema e por isso resolveu dar suporte para o português do Brasil. Como os personagens praticamente não falam, não há dublagem, mas quando ouvimos “Fire in the hole!” por exemplo, aparece embaixo da tela de jogo o que significa - no caso, um membro da equipe atirou uma

granada e mostra quem foi que fez isso (como sempre aconteceu nos outros Counter-Strike). Agora, não há mais aquela desculpa "ah, mas eu não sabia o que era para fazer porque estava em inglês".

Considerações finais: aqueles que ainda estão em dúvida se Counter-Strike: Global Offensive vale ou não a pena, não fique com a pulga atrás da orelha e o compre logo. Se você parar para pensar, não são nem 30 reais e ainda há desconto para assinantes da PlayStation Plus. Cansado de FPS genéricos nos quais só os gráficos impressionam? Global Offensive, além de hardcore, e é a solução dos seus problemas.

Prós

- É o clássico Counter-Strike finalmente trazido aos consoles da atual geração;
- Simples e muito divertido;
- Jogue tanto online quanto offline;
- Modo online estável;
- Possibilidade de jogar com mouse e teclado;
- Killcam aperfeiçoada;
- Adição de méritos.

Contras

- Não poder usar mira ADS;
- Inexistência de multiplayer local;
- Não haver customização de mapas e armas;
- Pouco conteúdo em relação à versao de PC;
- Não poder alternar entre caminhar e correr;
- Troféu platina nem um pouco desafiador.

NOTA FINAL **8.0**

Counter-Strike: Glob al Offensive (PSN)

Gráficos **7.5** | Som **8.0**
Jogabilidade **8.0** | Diversão **9.0**

por ***Fellipe Camarossi***

Revisão: Rafael Becker e Revisor Final. Diagramação: Leandro Fernandes

Eu sempre tive medo de jogos de mundo aberto. A premissa é muito boa, mas raramente esse efeito é utilizado explorando todo seu potencial, e muitas vezes é difícil seguir o enredo do jogo sem prejudicar a suposta liberdade proposta pelo título. É complicado contar uma história quando o jogador pode criar a sua própria. Bem, com isto dito, devo admitir que eu me surpreendi quando comecei a jogar Sleeping Dogs, o mais novo título da United Front Games em parceria com a Square Enix para o PlayStation 3, e vou explicar a vocês o porque esse jogo é diferente de qualquer título que vocês já tenham jogado.

Desventuras orientais

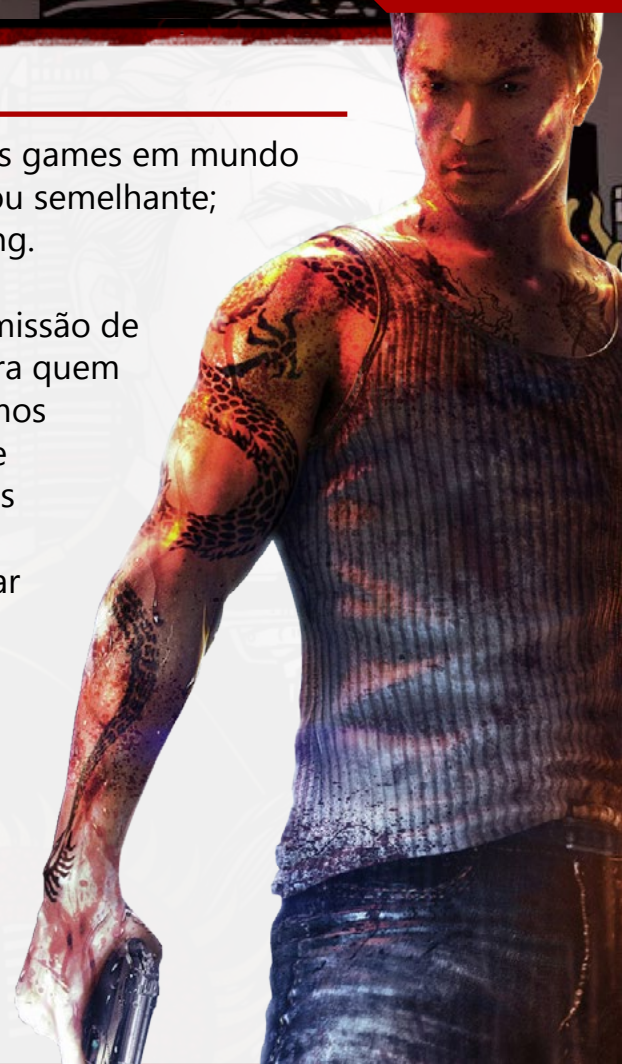
O jogo já começa fugindo do padrão por ser um dos poucos games em mundo aberto que não ocorrem em algum cenário estadunidense ou semelhante; a brincadeira toda ocorre em território chinês, em Hong Kong.

A aventura narra a história de Wei Shen, um policial com a missão de se infiltrar em uma das maiores tríades chinesas. Tríades, para quem não sabe, é o termo utilizado no oriente para o que chamamos de gangues, bandos aqui no ocidente. A questão toda é que Wei acaba precisando agir como um bandido para manter as aparências, e isso força um conflito na mentalidade de Wei, sobre tudo o que ele acredita; o que ele deve fazer, continuar sua missão como policial ou aceitar a vida das ruas? Será que ele tem mais jeito para bandido do que para policial?

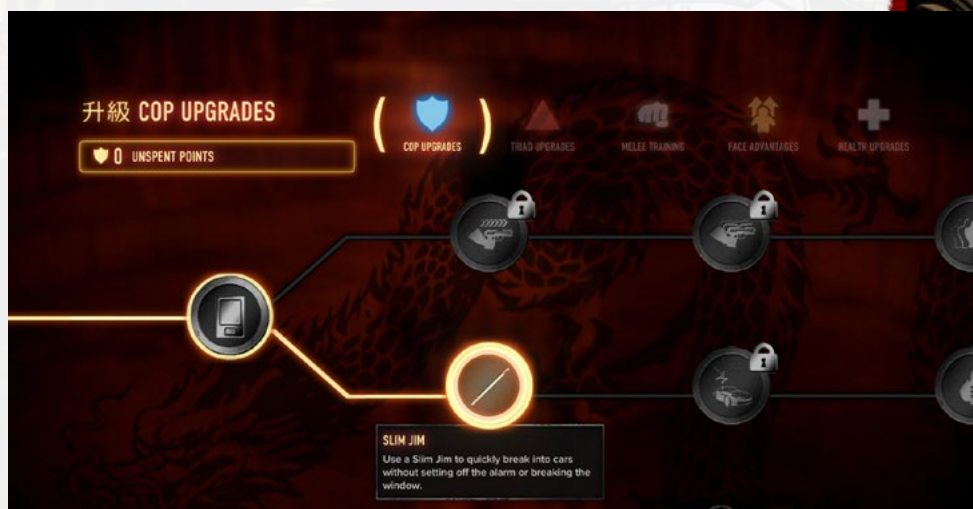
Com batalhas intensas e que por vezes coloca o jogador em desespero, o game tem uma premissa excelente e soube encaixar perfeitamente a história, seu estilo e o mundo aberto como nenhum outro título foi capaz. Mas antes de abordarmos isso, o que acham de vermos um pouco sobre o jogo em ação?

Só mais um do estilo?

Algo que o game não garante é uma jogabilidade inovadora. Praticamente tudo o que vemos aqui já presenciamos em outros games de mundo aberto. O combate corpo a corpo, por exemplo, me lembrou demais o estilo de Batman: Arkham City. O que isso quer dizer? Bem, basicamente espere o oponente atacar e aperte o botão de contra-ataque para começar um combo violento usando os muitos recursos do cenário. Não que seja um estilo ruim, muito pelo contrário, foi um dos fatores que eu mais gostei em Batman: AC, mas como eu disse, gostei disso no Batman. Eu esperava algo diferenciado aqui.

O jogo também conta com combates a distância com o uso de armas de fogo e, novamente, vemos um estilo reciclado. Não posso culpá-los, não tinha muito o que inovar com tiros em terceira pessoa, basta ver o padrão seguido por Max Payne, Gears of Wars e outros do estilo: atirar, cobrir-se, recarregar, mover-se, repita os passos. Seguindo este padrão, junto de um pouco de bom senso, tornará tudo simples.

Quanto à mobilidade, temos dois fatores importantes em Sleeping Dogs: correr e dirigir. No primeiro, admito que me lembrou Assassin's Creed: o jogo conta com movimentos que lembram parkour, abusando do cenário em corridas intensas – efeito muito bem utilizado principalmente nas fugas em locais de difícil acesso. Mesmo sendo uma mecânica reutilizada, ficou excelente nas ruas de Hong Kong. Já dirigindo, novamente lembra outros títulos do gênero, porém de forma um pouco mais polida. Não tive dificuldades para pilotar a moto em altas velocidades, por exemplo, mas o jogo possui alguns pequenos erros de física – que abordarei mais a frente.

O som do game não é algo realmente diferencial. As músicas são bacanas e realmente batem com os cenários em que aparecem, mas não é realmente o destaque do jogo. Em compensação, temos uma excelente dublagem dos personagens. Por vezes o sotaque ficou evidentemente forçado, mas ainda assim tornou a experiência mais cinematográfica e envolvente.

O título também possui um estilo de evolução interessante que envolve dois caminhos: O caminho do policial e o caminho do criminoso. Esse sistema permite que o jogador, através de missões, desenvolva as capacidades de Wei como um oficial ou como um bandido. As missões de policial envolvem aumentar a capacidade de combate à distância, com uso de armas de fogo, enquanto as de criminoso melhoram o combate corpo a corpo. Esse estilo me chamou a atenção por se envolver diretamente com a história do jogo e pelo fato de que os dois caminhos não entram em conflito, diferente de outras árvores de habilidades de jogos semelhantes; você pode ser o melhor policial possível, e ainda assim, continuar sendo um excelente criminoso.

Conflito de personalidade

Um dos aspectos mais interessantes de Sleeping Dogs é a forma com a qual o jogador começa a se identificar com Wei Shen conforme ele tenta compreender onde é o seu lugar. Como um policial, ele tem seus ideais e sua índole. Ele não gosta de agir como um bandido, mas precisa para continuar com o seu disfarce, mas e o jogador? Como ele se sente quanto a isso? As decisões que o controlador toma influenciam diretamente na mentalidade do protagonista, fazendo-o ficar cada vez mais incerto sobre o próprio futuro.

A liberdade que o jogo proporciona nas ruas de Hong Kong permite explorar ainda mais estes aspectos, conforme as missões variam de acordo com os ideais. Algo que o jogo realmente se destaca é o fato de Wei tentar se confortar ao fazer algo errado, criando desculpas para suas ações errôneas – e devo admitir, também foi capaz de me convencer de que o que estava fazendo era o correto. A índole do personagem é algo forte e que convence o jogador a manter-se nos parâmetros por ele propostos. Usando como exemplo, os jogos da série Grand Theft Auto costumam ser conhecidos por praticamente impedir o jogador de ser uma boa pessoa, muitas vezes o induzindo a ser o vilão da história. Aqui não; a United Front Games conseguiu criar um enredo em que o jogo convence o jogador que independente de suas ações, elas terão consequências boas e ruins, e que devemos pensar no personagem antes de pensar em si. Outro fator determinante é como o fato da história ser

em mundo aberto quase não prejudicou o seu enredo – ênfase em quase. É fato que jogos com esse estilo costumam acabar causando confusões, às vezes pelo conflito com os ideais do personagem e às vezes com o fato de que realmente não estamos afim de continuar a história naquele momento. O título usa de seus artifícios para tentar guiá-lo para rumar a história, mas ei, é você quem está no controle.

As missões da história foram bem colocadas e com um bom timing, dando liberdade para o jogador se aventurar pelas ruas sem ter de se preocupar que alguém vá morrer se ele não pisar fundo no acelerador. Aliás, aproveite o passeio para admirar o cenário; o game conta com realismo marcante do território de Hong Kong. A atmosfera de constante tensão só desaparece quando você finalmente sente-se livre das obrigações, tanto como policial, quanto como membro da tríade. O jogo em si é uma obra de arte, mas não passa sem as suas falhas.

Acabamento suspeito

Não, o jogo não é mais um amontoado de erros e bugs como alguns que passaram pelo console nos últimos tempos (Skyrim, estou olhando para você), porém é notável a falta de capricho e de cuidado em certos trechos da jogabilidade. Os principais problemas envolvem algo que aflige os videogames há eras: confrontar as leis da física. Tá, tudo bem que por ser um jogo ele não precisa ser tão realista, mas se a proposta do game é mostrar a realidade... Já entenderam onde quero chegar, né?

Ao abater oponentes, por exemplo, ocorreram casos onde seus corpos dobraram de formas um tanto quanto bizarras. Eu não sabia se tinha medo ou simplesmente ria da situação. Os personagens também parecem ser um tanto quanto estúpidos em certas partes, principalmente nos confrontos armados: em vez de se esconderem, correm de um lado para o outro; em vez de ocultarem-se para encontrar Wei, só faltaram colocar alvos na cabeça. Isso não é predominante de todos os confrontos, mas nas vezes em que isso aconteceu, foi frustrante.

Outra coisa que me incomodou foi quando resolvi testar o potencial da motocicleta. Eu disparei pelas ruas, indo o quão rápido podia e acabei por batendo em um carro. Wei saiu voando, a moto ficou. Acha que levei muito dano? NADA. Simplesmente me levantei, virei pra achar a moto e estava lá, intacta, de pé no meio da rua. Não que eu queira sair machucado toda vez que eu bater, ou que queira ter de comprar uma moto nova por missão, mas vamos combinar que existem certas coisas inaceitáveis se o objetivo é fazer um jogo realista.
O último aspecto negativo que fui capaz de encontrar foi a falta de memória de certos

personagens. Se você tomar certa atitude, eles vão te criticar e te temer, mas após algum tempo, se você voltar e executar a mesma ação, não terá efeito. Mas neste caso é passável, porque poucos sabem a dificuldade que é de se reproduzir a natureza humana em personagens de um jogo. Fazer uma inteligência artificial instintiva a tal ponto talvez ainda esteja um pouco distante do presente. Quem sabe em breve?

Emoção do começo ao fim

Apesar dos defeitos, o jogo é excelente. A trama não permite que você simplesmente se canse, você começa e quer ir até o fim pra conseguir saber o que Wei fará de sua vida. Paradoxalmente, você não quer que o jogo acabe; a liberdade que ele oferece e a forma com a qual você pode ser o herói ou o vilão de um momento para o outro é realmente atraente. É o tipo de jogo que recomendo para aqueles jogadores chatos que se focam mais na história do que no resto, como eu. Se você gosta de jogos de mundo aberto, com certeza vale experimentar. Aliás, recomendo a todo o público gamer; Sleeping Dogs é um ótimo título, e vale a pena ter ele em sua coleção.

Prós

- História excelente;
- Visual maravilhoso;
- O sistema de mundo aberto foi muito bem utilizado;
- Viciante.

Contras

- Pouco inovador no quesito jogabilidade;
- Leis da física são desrespeitadas.

NOTA FINAL

9.0

Sleeping Dogs (PS3)

Gráficos **9.5** | Som **8.0**
Jogabilidade **8.0** | Diversão **9.0**

por **Leandro Fernandes**

Revisão: Alan Murilo.
Diagramação: Leandro Fernandes

Edições JOGO DO ANO são abuso ou vantagem?

É uma verdadeira onda: o jogo é lançado, recebe diversos DLC (inclusive simultaneamente ao lançamento) e então, alguns meses depois, ganha uma edição “Jogo do Ano” ou “Completa”. Todo o dinheiro gasto por nós, ingênuos consumidores, com os DLC parece ter sido jogado fora, já que podemos comprar o mesmo material incluído no disco por um preço menor. O que está por trás disso? Será que vale a pena continuar comprando os DLC enquanto eles saem?

Exemplo 1: L.A. Noire

Lançado em maio de 2011, L.A. Noire recebeu uma quantidade quase absurda de DLC. A Rockstar inclusive implantou um sistema para facilitar a compra desse conteúdo: o Rockstar Pass, com o qual o jogador podia pagar um valor específico e ter acesso a todos os DLC lançados para o jogo.

O problema é o seguinte: após a primeira onda de DLC, o jogo não recebeu mais nenhum conteúdo. E qual não é a nossa surpresa ao ser lançada em novembro a Edição Completa, trazendo todo o conteúdo extra incluído no disco? Sim, aquele Rockstar Pass "esperto" pelo qual pagamos 12 dólares não serviu para absolutamente nada. O que "consola" nesse caso específico é que o jogo não recebeu uma edição "Jogo do Ano": L.A. Noire não foi tão bem entre os críticos e jamais ganharia tal prêmio.

Veredicto: abuso.

Exemplo 2: Batman: Arkham City

Esse sim merecedor do prêmio "Jogo do Ano", Batman: Arkham City foi lançado em outubro de 2011. Ele recebeu alguns DLC, incluindo personagens extra para usar nos desafios do modo Riddler's Revenge e roupas diferentes para o próprio Batman. Aclamado pela crítica (com razão), o jogo logo começou a ser cogitado para Jogo do Ano.

Dito e feito: em maio de 2012 foi lançada a Edição Jogo do Ano, trazendo todo o conteúdo extra lançado até então e um DLC inédito, Harley Quinn's Revenge. Talvez o choque tenha sido menor por trazer um DLC novo, ou simplesmente pelo jogo ser realmente bom. A verdade é que aqueles jogadores que não tiveram pressa

ao adquirir Arkham City se deram especialmente bem, podendo adquirir a versão mais completa do jogo. Isso, é claro, se eles conseguirem superar a capa mais tremendamente feia da história dos videogames, que você pode conferir acima. Cuidado com os olhos.

Veredicto: inconclusivo.

Exemplo 3: Uncharted 2: Among Thieves

Lançado em outubro de 2009, Uncharted 2: Among Thieves tornou-se queridinho dos críticos e do público e foi o primeiro da série a introduzir o multiplayer. Todos os DLC lançados foram justamente para o modo online e, para um jogador mais "solitário", eram completamente inúteis.

Um ano depois, a Naughty Dog lançou a Edição Jogo do Ano, com um extenso material extra, incluindo quatro "motion comics" (uma combinação de HQ e animação) e todos os DLC lançados até então. Sim, todos aqueles mapas e armas para o multiplayer. Interessado? Pois é, nem eu. Por mais que o jogo seja bom (e existem sim controvérsias), esse material extra não é o suficiente para justificar essa edição, e fico apenas imaginando aqueles que compraram o jogo no lançamento vendo tudo isso e se sentindo traídos.

Veredicto: abuso.

Exemplo 4: Red Dead Redemption

Outro exemplo da Rockstar, Red Dead Redemption foi lançado em maio de 2010. Também merecedor, foi aclamado pela crítica e recebeu diversos prêmios de Jogo do Ano. A partir de então, o jogo recebeu uma quantidade bem grande de DLC, incluindo um jogo à parte chamado Undead Nightmare, aproveitando

a ambientação e os personagens, mas colocando zumbis e outras criaturas sombrias. Os DLC foram bem balanceados entre single player e multiplayer.

Em outubro de 2011, a Rockstar lançou a Edição Jogo do Ano, contendo todo esse material extra. Não havia nada de novo, mas a adição do Undead Nightmare no mesmo pacote do jogo original era bem interessante. Adquirindo essa edição, os jogadores teriam uma versão mais "redonda" de Red Dead Redemption. Talvez a parte triste disso seja perceber que não vale mais a pena comprar jogos da Rockstar no lançamento. É mais interessante esperar um ano, até o lançamento da tal edição Jogo do Ano, para ter a versão completa sem custos adicionais.

Veredicto: vantagem (com ressalvas)

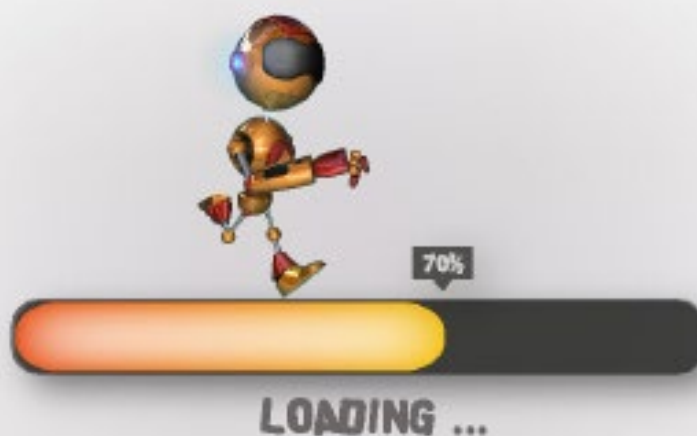
Exemplo 5: Dead Island

Dead Island não é Jogo do Ano em lugar nenhum. O jogo foi inclusive bastante criticado pelo excesso de bugs e por não oferecer nada de novo em relação a jogos que já existiam, como Left 4 Dead. Ele recebeu alguns DLC, incluindo armas novas e dois capítulos da história: Ryder White (uma visão diferente da história principal) e Bloodbath Arena.

E não é que em junho de 2012 foi lançada uma Edição Jogo do Ano? É bom saber que os desenvolvedores podem se premiar dessa forma. Assim, quem sabe, Duke Nukem Forever pode ganhar uma edição completa com todo o... deixa pra lá.

Veredicto: abuso ultrajante.

Com esses exemplos, qual a sua opinião sobre essas edições? Comprou alguma delas? Se arrependeu de pagar pelo DLC de algum jogo?

A Maior Feira de Games
da América Latina chega a São Paulo

11, 12, 13 e 14 de outubro

EXPO CENTER NORTE

www.brasilgameshow.com.br
facebook.com/brasilgameshow